

One-Roll Towns

Utilisation

Tout d'abord, vous pouvez n'imprimer que la page suivante. Cette page n'est pas nécessaire pour jouer. Ce système est excellent pour générer des "Villes à la volée". Les deux parties de cette phrase sont importantes :

- il n'est pas utilisables pour les bourgs (qui sont moins utiles dans une aventure car ils manquent de nourriture et de logement), mais il peut être étendu facilement comme décrit dans la section Taille ci-dessous. Pour une petite structure comme un bourg, il peut être plus approprié de ne lancer que quelques d6 comme détaillé dans la section Population.
- "à la volée" décrit l'autre élément important de ce système ; il est conçu pour créer une ville là où il n'y en a pas. Il peut aider à concevoir des endroits importants où le groupe est destiné à aller, mais c'est surtout pour créer ces endroits à le groupe se rend. Idéalement, il répond à toutes les questions d'un groupe qui ne fait que passer, rien de plus. Pour un regard plus approfondi sur la ville parce que le groupe NE PARTIRA PAS, voir la section Social et politique.

Systèmes additionnels

Taille

Pour les colonies plus importantes, lancez à nouveau les dés. Avec plusieurs jets de dés — ou plusieurs ensembles de dés — un bourg devient un donjon, et un donjon devient une ville. Au fur et à mesure de sa croissance, un magasin de vêtements peut devenir un quartier de l'habillement d'une grande ville.

Population

Pour cartographier des détails supplémentaires sur la population de la ville, y compris l'emplacement des maisons et des informations sur les habitants, on peut utiliser des D6 standards. Ils peuvent être achetés en blocs de 36d6 et plus, et sont également utiles comme jetons représentant des ennemis, etc. En déposant une poignée sur votre carte après avoir documenté les principales caractéristiques de la ville, vous obtiendrez le plan des maisons et le nombre d'habitants de chacune. Une bonne règle empirique est 12d6 pour un bourg, 24d6 pour un donjon et 36d6 pour une ville.

Social et politique

Pour beaucoup de bourgs, le groupe ne fait que passer. Ils ne se soucient pas de son histoire ou de sa gouvernance, et seulement à l'occasion ils s'enquièrent des défenses de la Ville. Pour cela, j'ai écrit un outil séparé utilisant le moteur Blunderbuss.

Conclusion

Un système élégant pour aider les MJ à générer un Steading, qui répond aux questions les plus courantes des joueurs, par ordre de priorité.

Utilisation par les MJ Le système évitera de supplanter les paramètres communément déterminés par le MJ en ce qui concerne le cadre qu'il imagine pour l'aventure. Par conséquent, bien que de nombreux joueurs s'enquièrent immédiatement de la composition raciale d'une ville, elle a été omise de cet outil afin de laisser cela entre les mains du MJ.

Elégance Peu de dés, résultats faciles à lire, faciles à transporter et à documenter.

Questions fréquentes Où puis-je trouver de la nourriture ? Où puis-je me reposer ? Quelle est la taille de la ville ? Quelles sont les races ici ?

Priorité Les joueurs veulent généralement connaître d'abord le plan, puis où trouver de la nourriture et un logement, puis d'autres endroits intéressants en ville, puis passer aux questions de défense et de caractéristiques sociopolitiques.

Un système simple pour générer des villes à la volée. Lancez un jeu de dés standard (d4, d6, d8, 2d10, d12, d20) tous en même temps. Sur une feuille de papier vierge, tracez les emplacements des dés exactement aux endroits où ils sont tombés. Une fois que vous avez entourés les dés, trouvez chaque valeur correspondante sur les tables suivantes et placez-les sur votre carte là où le dé est tombé. Outils supplémentaires à la page 3.

D4 – Grand-place

1. Puits
2. Feu de joie
3. Marché libre/Bazar
4. Statue ou sanctuaire

D8 – Nourriture

1. Gibier/poisson sauvage abondant
2. Citoyen généreux avec de la nourriture
3. Jardin potager public
4. Repas - partage communautaire
5. Barbecue à fosse ouverte
6. Fumoir
7. Marché en ligne
8. Taverne

2D10 – Magasins

1. Magasin général
2. Alchimiste/Herboriste/Médecin
3. Forgeron (Armure, Armes, Outils)
4. Charpentier (bateaux, bâtiments, chariots)
5. Vêtements (communs, fins)
6. Enchanteur
7. Souffleur de verre
8. Maroquinerie (Armure, Sellerie)
9. Ecuries
10. Produits exotiques (Tapis & Tissus, Bijoux, Parfums)

D6 – Hébergement

1. Déboisement relativement sécuritaire près de la ville
2. Citoyen généreux avec de la place
3. Camping en plein air
4. Bâtiment de rechange (grange, maison vide)
5. Pavillon Communal
6. Auberge

D12 – Economie

1. Carrefour commercial
2. Agriculture
3. Bétail
4. Docks/Ports
5. Ferry/Pont Majeur
6. Pêche
7. Lieu sacré/Source de pouvoir magique
8. Moulin
9. Mine
10. Carrefour commercial
11. Défense (casernes, défense d'un emplacement stratégique ou d'une route, poste de garde, entraînement)
12. Industrie de production (chantiers navals, sidérurgie)

D20 – Bâtiments supplémentaires

1. Tour de Sorcier (Actif, Abandonné)
2. Université (Arcane, Barde, Érudit)
3. École d'instruction au combat
4. Église / Sanctuaire / Temple
5. Fosse de combat
6. Jardins suspendus
7. Hall de guilde (Artisanat, Commerce, Combat, Voleurs)
8. Bibliothèque/dépôt de connaissances
9. Phare ou tour de guet
10. Hippodrome (chiens, chevaux)
11. Ruines (Château, cathédrale, Ports)
12. Entrée de grotte scellée
13. Conséquences d'escarmouche (ville voisine, horde envahissante, bête en furie)
14. Loge Spirituelle
15. Équipements permanents de châtiments corporels (potence, gibet, billot)
16. Théâtre/Amphithéâtre
17. Une rivière la traverse
18. Intégrée dans une colline ou un versant d'une montagne
19. Construite dans un Canyon ou un Ravin
20. Entourée de forêt et de nature sauvage